

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia pendidikan selalu dilaksanakan dengan baik, agar lebih maju dan kualitasnya semakin bermutu. Dalam perkembangannya, pendidikan di Indonesia selalu diperhatikan oleh pemerintah dalam mencari dan meningkatkan potensi-potensi yang harus dikuasai oleh guru, yang bertindak sebagai Sumber Daya Manusia yang bertugas untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik guna mengembangkan bakat, minat serta potensi yang dimiliki peserta didik sehingga kelak akan mampu mewujudkan pembangunan pendidikan nasional dengan sempurna.

Berdasarkan hasil wawancara tanggal 17 Maret 2016 dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Karangrayung Grobogan, mengatakan bahwa materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV terlalu banyak dan bersifat hafalan. Guru menganggap materi pelajaran IPS terlalu sulit untuk dipahami siswa kelas IV. Sehingga guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Akibatnya siswa tidak dapat memahami materi yang diberikan oleh guru, dan siswa cenderung merasa bosan. Fenomena yang terjadi pada sekolah ini merupakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita yaitu lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa kurang dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di kelas diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi materi yang disampaikan oleh guru. Guru menuntut siswa untuk mampu mengingat informasi materi yang telah disampaikan, tanpa membantu siswa dalam memahami materi dengan jelas. Sehingga pembelajaran cenderung membosankan terutama pada mata pelajaran IPS. Menurut Nurdin (2005: 22) menjelaskan bahwa, Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai ke pendidikan menengah. Pada jenjang pendidikan dasar, pemberian materi mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan

dan kemampuan praktis, agar mereka dapat menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada disekitar mereka.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berguna untuk melatih keaktifan siswa agar mereka dapat mempelajari dan mengkaji masalah sosial yang ada disekitar mereka. Siswa perlu belajar agar mampu memahami Ilmu Pengetahuan Sosial dengan baik dan mempunyai wawasan yang luas. Menurut pandangan Teori behavioristik dalam Budiningsih (2012: 20) menyatakan bahwa, ? □ □ □ □ □ □ □ am hal kemampuannya untuk bertindak laku dengan cara yang baru sebagai hasil □ □ □ □ □ Aapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku yang dialami oleh seseorang dalam aktivitas □ □ □ aitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil □ □ □ □ / - . 072 □ Dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan strategi-strategi pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Jika siswa dilibatkan aktif dalam pembelajaran, maka siswa mampu belajar memecahkan masalah, berani mengeluarkan pendapatnya, bekerja sama dan berdiskusi dengan kelompoknya.

Menurut □ / - . 1 740 □ □) □ *Examples Non Examples* adalah model pembelajaran yang membelajarkan murid terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar, foto, dan kasus yang bermuatan masala □ J □ □ / - . 07 / 01 □ □ □) □ *Examples Non Examples* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan □ □ □ □ □ □ / - . 1 764 □ □ □ J □ *Example Non Example* merupakan model yang mengajarkan pada □ □ □ □ □ □ □ □ A □ disimpulkan bahwa model *Examples Non Examples* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar, foto, dan kasus yang bermuatan masalah untuk menstimulus siswa aktif dalam memahami materi yang

disampaikan oleh guru. Menurut Shoimin (2014: 76) menyatakan bahwa, kelebihan dari model *Examples Non Examples* yaitu siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar, siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar, membutuhkan waktu yang banyak.

Menurut Shoimin (2014: 75) *Make a Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban pertanyaan. *Make a Match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas, tujuannya antara lain: pendalaman materi, penggalan materi, *edutainment*". Dapat disimpulkan bahwa, model *Make a Match* adalah model pembelajaran yang mempunyai ciri utama yaitu siswa diminta mencari pasangan yang merupakan jawaban atau pertanyaan untuk menggali dan mendalami materi agar dapat tercapai tujuan pembelajaran tersebut. Menurut Shoimin (2014: 99) menyatakan bahwa kelebihan *Make a Match* yaitu suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis, munculnya dinamika gotong-royong yang merata di seluruh siswa.

Oleh karena itu, untuk mengetahui keefektifan produk setelah dilakukan uji coba produk dalam peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan perpaduan dua model pembelajaran yaitu model *Examples Non Examples* dengan *Make a Match* pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Karangrayung Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016. Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan diadakan penelitian yang berjudul Pengembangan Model *Examples Non Examples* dengan *Make a Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 H

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peran guru saat mengajar yang kurang efektif dalam memberikan materi kepada siswa.
2. Metode pembelajaran IPS yang digunakan guru kurang menarik dan tidak menyenangkan sehingga siswa cenderung bosan saat mengikuti proses pembelajaran IPS di kelas.
3. Ada kemungkinan untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran IPS dengan menggunakan perpaduan dari model pembelajaran *Examples Non Examples* dengan *Make a Match*.
4. Penggunaan media gambar yang jarang digunakan saat pembelajaran IPS.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah penelitian ini dibatasi dengan:

1. Penelitiann ini dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri 1 Karangrayung Grobogan.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah perpaduan antara model *Examples Non Examples* dengan *Make a Match*, yang memunculkan model pembelajaran baru.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS setelah diterapkan pembelajaran dengan perpaduan antara model *Examples Non Examples* dengan *Make a Match*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan :

1. Apakah perpaduan antara model pembelajaran *Examples Non Examples* dengan *Make a Match* menghasilkan produk dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Karangrayung Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Apakah produk yang dihasilkan dari perpaduan antara model pembelajaran *Examples Non Examples* dengan *Make a Match* dapat efektif setelah dilakukan uji coba pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Karangrayung Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

3. Untuk mengetahui hasil produk dari perpaduan antara model pembelajaran *Examples Non Examples* dengan *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Karangrayung Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016.
4. Untuk mengetahui keefektifan produk setelah dilakukan uji coba produk dalam peningkatan hasil belajar IPS dengan perpaduan model *Examples Non Examples* dengan *Make a Match* pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Karangrayung Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016.

F. Manfaat penelitian :

1. Manfaat Teoritis :

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan proses pembelajaran di kelas terutama untuk siswa SD, dengan materi Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan perpaduan dua strategi yaitu model *Examples Non Examples* dengan *Make a Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis :

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara langsung maupun tidak langsung antara lain:

a) Pengembangan ilmu pengetahuan

Hasil penelitian ini dapat memberikan referensi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, terutama pada dunia pendidikan dalam menerapkan model-model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD di kelas.

b) Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk sekolah dalam memperbaiki proses pembelajaran, agar proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan.

c) Bagi Siswa

Mengembangkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, membentuk kreatifitas siswa dalam memahami pelajaran, mengembangkan wawasan dan kemampuan siswa saling bekerja sama dalam memecahkan masalah/pertanyaan pada suatu materi pelajaran dengan menggunakan perpaduan dua strategi yaitu model *Examples Non Examples* dengan *Make a Match*.

d) Bagi Guru atau Calon Peneliti

Sebagai sumber referensi dalam pengembangan penelitian proses pembelajaran menggunakan strategi-strategi pembelajaran, agar proses pembelajaran menjadi lebih inovatif.

e) Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD dengan menggunakan perpaduan dua model pembelajaran yaitu model *Examples Non Examples* dengan *Make a Match*. Penelitian yang dilaksanakan dengan terjun langsung ke lapangan untuk mengetahui hasilnya.